

Kiedy	Czas trwania	Miejsce	Uczestnicy							Główne tematy Przebieg spotkania	Ustalania	Tematy otwarte	Praca domowa
			Agniesz	Franek	Kacper	Paweł	Kamil	Cezary	Igor				
5.11.2024	1,5h	Wydział	1	1	1	1	1	1	1	1. Przedstawienie zespołu, ogólne poznanie członków zespołu i opiekuna 2. Ustalenie ról 3. Wstępny podział obszarów zainteresowań / obszarów do implementacji 4. Harmonogram pracy (przekrojowy) 5. Języki programowania 6. Omówienie tematyki projektu, uwagi odnośnie wybrania "dobrego" tematu	1. Część spotkań robimy jako videokonferencje - używamy Discord - komunikator 2. Regularne spotkania - co 2 tyg we wtorek o 17:00 (2024) 3. Wstępnie ustalone języki programowania (java, Flutter, React)	Tematyka projektu Zakres/forma integracji z ChatGPT	1. Wszyszczy: - przemyśleć propozycję tematu, zaproponować inne - sprawdzić integrację z ChatGPT (możliwości, ograniczenia) - sprawdzić implementację aplikacji mobile we Flutter (co możemy mieć łatwo) - sprawdzić implementację React czy inny front - co wybieremy  2. Opiekun zespołu: - przygotować folder projektowy i bazowe dokumenty
19.11.2024	1,5h	Discord	1	1	1	1	1	1	1	1.Przedstawienie i akceptacja pomysłu projektu, którym jest gra paragrafowa. Wyjaśnienie, czym dokładnie jest gra paragrafowa oraz jak działa. Omówienie wizji wyglądu i funkcji platformy służącej jako kreator gier paragrafowych. 2.Ustalenie, jak aplikacja będzie wyglądać i działać na telefonach komórkowych oraz w wersji przeglądarkowej (WEB). Dyskusja na temat podstawowych i kluczowych funkcjonalności. 3.Doprecyzowanie podziału obowiązków między członków zespołu projektowego. 4.Omówienie realizacji wcześniej przydzielonych zadań domowych oraz materiałów dodatkowych, które każdy członek zespołu miał przygotować. Przeanalizowanie ewentualnych problemów i ograniczeń, które mogły pojawić się podczas pracy. 5.Przydzielenie kolejnych zadań poszczególnym członkom zespołu na najbliższe dwa tygodnie.	1.Strona internetowa powinna być gotowa najpóźniej do 30.11.2024 (obecnie jest w trakcie opracowywania). 2.Podział projektu na dwie części: aplikację webową pełniącą rolę kreatora gier oraz aplikację mobilną, w której użytkownicy będą mogli grać. Kluczowe funkcjonalności, na których chcemy się skupić w grze, to tryb multiplayer oraz integracja z GPS. 3.Ustalono języki programowania, które będą wykorzystywane w projekcie: Java, Flutter i React.	Funkcjonalności, które można wprowadzić w grze po stworzeniu wersji podstawowej: 1.Pasek postępu, który będzie pokazywał użytkownikowi jego postęp w grze. 2.Wykorzystanie sztucznej inteligencji (AI) do różnych celów, takich jak generowanie obrazków, tworzenie szybkich historii fabularnych oraz udostępnienie funkcji lektora czytającego teksty.	- rozkminić gdzie można zrobić deploy środowiska dev - postaw sobie najprostsza apkę "hello world" - sprawdź połączenie z mapą - rozkminić gdzie można zrobić deploy środowiska dev - pierwszy design (canva) - hello world na react, z autoryzacją Za 2 tygodnie repo - jedno projektowe, gdzie model bazy danych wstępny zarysowany  2. Opiekun zespołu: - przygotowanie zarysu dokumentu do specyfikacji funkcjonalnej
3.12.2024	1,5h	Discord	1	1	1	1	1	0	1	Cezary - nieobecność zgłoszona wcześniej, usprawiedliwiona. 1. Omówienie strony internetowej. Dopracowanie strony, omówienie rzeczy które trzeba wprowadzić do piątku (06.12). Skończona i gotowa do wstawienia na alekse. 2. Omówienie co zrobiliśmy przez ostatnie dwa tygodnie, oraz każdy zapisał się na repozytorium w githubie : Paweł: Sprawdzenie połączenia street map z flutterem Kacper: Apka we flutterze Franek/ Kamil: Omówienie środowiska deweloperskiego. Wybrany DigitalOcean. Omówienie wstępnego szkicu bazy danych. Omówienie co jest czego brakuje (np. tabela między Scenariusz-Wyбір). Omówienie jak ma działać gra w stosunku do bazy danych. Igor/Cezary: Podział pracy na frontcie.	Backend: Postawienie Bazy Danych. Poprawić szkic bazy danych. Jedna metoda API do odczytania scenariuszy. Jak się uda to jeszcze jedna metoda API do wysyłania scenariusza. Front: Podstawowa komunika API. Mobile: Dalsze działanie z open street map.		Backend -postawić bazę na DigitalOcean -postawić Api do bazy Mobile -zrobić apkę restową - zabawa/stworzyć program do map we flutterze Frontend: -zarządzenie stylem strony -nauka CSS
17.12.2024	1 h	Discord	1	1	1	1	1	1	1	1.Temat strony internetowej. Jak wygląda i czego brakuje. Wstawić członków z main page na 'członkowie' section 2.Omówienie backend. Temat komunikacji z bazą danych przez api. Omówienie problemów i nowej struktury bazy danych. Określenie sposobu autoryzacji dla backendu CORS etc. Pokazanie metody api na localhostie. 3.Omówienie frontendu. Omówienie przejścia z react'a na nextjs i jego benefitów. Testowe aplikacja w reactie na obiektach. Omówienie scalenia frontend'u z API, wymiany danych między nimi. Na następnym spotkaniu musi być działająca aplikacja 4.Omówienie Mobile: Omówienie funkcjonalności GPSa i jak ona wygląda, powodów do zmiany biblioteki oraz prezentacja podstawowego programu. Przedstawienie początkowej wersji aplikacji we futrze. 5.Omówienie co na następne spotkanie oraz zmiana daty spotkania.	1.Zmiana React na NextJS. 2.Ustalenie bezpieczeństwa na backendzie (token). 3.Odwołanie spotkania 31.12. Następne spotkanie 02.01.2025 (godzina:17:00), potem kolejne 14.01.2025 według planu.	1.Pamiętanie o uzupełnianiu specyfikacji funkcjonalnej. 2.Zmiany motywów graficznych wybierane przez użytkownika aby pasowała do opisywanej historii.	-Dodanie dodatkowych metod api. -Postawienie aplikacji na serwer. -Stworzenie strony na frontendzie i może creator -W aplikacji mobilnej. Stworzenie punktów i liczenie odległości.
2.1.2025	1,5h 17:00	Discord	1	1	1	1	0	1	0	1.Omówienie backendu. Dodane metody do reszty tabel takich jak scenerio, itp. 2.Pokazanie aplikacji z mapą. Dodawanie punktów. Obliczanie punktu od użytkownika. 3.Szkielec statyczny stron w NextJS. Prezentacja strony projektu. 4.Pokazanie aplikacji mobilnej, przedstawienie na niej podstawowej gry. Pokazanie historii gry. 5.Ustalenie co trzeba zrobić na następne spotkanie. 6.Omówienie strony internetowej grupy. 7.Omówienie zmiany nazwy gdyż już taka strona bądź aplikacja.	1.Mapa będzie w zakładce "Game". 2.Integracja Mapy z aplikacją mobilną. 3.Ustalenia do zakładania konta(haslowane hasła itp)	1.Na mobilce dodać kontent bez logowania się. Zrobienie gry demo bez zakładania konta. 2.Brak tekstu historii jest tylko step i choice	-Wystawić api na zewnątrz (serwer), by frontend mógł się do niej dostać. -Lekka zmiana nazwy GoAdventure

Kiedy	Czas trwania	Miejsce	Uczestnicy							Główne tematy Przebieg spotkania	Ustalenia	Tematy otwarte	Praca domowa
			Agniesz	Franek	Kacper	Paweł	Kamil	Cezary	Igor				
14.1.2025	1,5h 17:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	<p>1.Omówienie backendu. Omówienie Api które zrobiliśmy. Hashowanie haseł i dodanie token JWT. Nie zrobienie strony ponieważ Digital nie czyta JAVY. Będzie trzeba użyć dockera.</p> <p>2.Mobile: Pokazanie emulatora aplikacji mobilnej. Pokazanie zmian na statycznych danych. Podpięcie do bazy danych "z czym to się je" i z czym można się zetknąć, potrzebne do działania aplikacji offline. Używanie bazy lokalnej.</p> <p>3.Webb-front: Omówienie graficznie podstawowej strony i logowania. Omówienie technologii. Omówienia nauki technologii. Pokazanie strony internetowej. Dyskusja jak ma wyglądać i co ma zawierać strona internetowa. Omówienie by nie skupiać się tak na wyglądzie strony lecz na funkcjonalności i działaniu strony.Zaakceptowany wygląd strony(chwilowy).</p> <p>4.Omówienie co z raportem semestralnym. Podział na osoby. Czym się kto zajmuje i co zrobił.</p>	<p>1.Dodanie crudów do backendów. Definiowanie gier.</p> <p>2.Pobieranie danych z bazy tylko do szczególnych scenariusza by nie pobierał za dużo danych.</p> <p>3.Zakreślenie się z TailWindem i powrót na czystego css.</p> <p>4.Ingerencja aplikacji mobilnej z jakąś bazą do działania offline.</p> <p>5.Zaakceptowany wygląd strony.</p> <p>6.Ustalenie maskotki aplikacji: Rudy kotek.</p>	1.Można nadać mu imię maskotki.	<p>1.Backend: MUST wdrożenie aplikacji na serwer.Dodanie metody api by mobile mógł ją wykorzystać. Dodanie api do definiowania gier(crud) dla frontu.</p> <p>2.Mobile: Podpięcie się pod jedną metodę api jak backend robi serwer. Krok do przodu z mapą.</p> <p>3.Frontend: Podpięcie się pod jedną metodę api jak backend robi serwer. Wystylizowanie strony</p>
11.2.2025	1,5h 18:00	Discord	1	1	1	1	1	0	1	<p>1.Omówienie spotkania z prowadzącym przedmiotu. Omówienie naszych raportów. Jak wyglądało spotkanie.</p> <p>2.Omówienie backendu: Wrzucenie api na server na digital ocean. Zmiana bazy danych. Dodanie endpointów do rozegrania gry.</p> <p>3.Mobile: Omówienie (pytania) apropo mapy i w jaki sposób ma działa. Jak aplikacja ma liczyć odległość między punktem a użytkownikiem.</p> <p>4.Webb-front: Omówienie z backendem jak ma wyglądać przesyłanie danych między stroną a api. Omówienie co udało się zrobić stylistycznie na stronie.</p> <p>5.Zmiana w raporcie. Z "Aplikacja mobilna" na "Aplikacja mobilna na androida"</p>	<p>1.Wyznaczenie nowej daty spotkań, ponieważ będzie zmiana planu na semestr letni.</p> <p>2.Obliczanie odległości to od strony frontu.</p> <p>3.Dokończenia kreatora na webowej.</p>	<p>1.Dodanie mapy do aplikacji mobilnej.</p> <p>2.Dodanie logowania do strony internetowej.</p> <p>3.Api do strony webowej.</p> <p>4.Zastanowienie się nad spotkaniem na żywo(mniej więcej miesiąc ), pod koniec marca.</p>	Podobne jak w tematach otwartych.
03.03.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	<p>1.Mobilka: Dodanie mapy. Było spotkanie między mobile a backendem by omówić co trzeba dodać. Możliwość odpalania aplikacji na emulator (APK).</p> <p>2.Backend: Dodanie kolejnych metod API. Utworzenie dokumentacji do metod API. Usprawnienie komunikacji między zadaniami członków backend.</p> <p>3.Frontend: Podłączenie się do API. Zapytanie do proxy i komunikacja z API. Okiełznanie biblioteki do node do tworzenia drzewek. Implementacja tokena. Prezentacja nodów. Okiełznanie Panelu admina.</p> <p>4.Zmiana nazwy aplikacji.</p> <p>5.Omówienie Multiplayera na przyszłość. Dwa tryby. Pierwszy jako rywalizacja między graczami konkretnego scenariusza. Druga jako wspólna przygoda grupki osób. Omówienie problemów i przyszłości multiplayera.</p>	<p>1.Trzeba dodać już aktywną mapę do aplikacji mobilnej</p> <p>2.Zmiana nazwy z GoAdventure na GoTale.</p> <p>3.Ustalenia apropo Multiplayera.</p>	1.Wystawienie aplikacji mobilnej do jakiegoś APK by można było ją odpalić	Podobne jak w tematach otwartych.
10.03.2025	0,5 h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	0	<p>1.Front: Token przechowywany w lokalnym storage. Prezentacja strony. Dodanie biblioteki która prezentuje drzewko(nody) w scenariuszu.</p> <p>2.Mobile: Odpalenie aplikacji. Łączy się z bazą danych. Prezentacja aplikacji. Logowanie do aplikacji. Omówienie wyglądu (funkcja light/dark). Pokazanie jak można wejść i rozegrać grę. Dodanie pobierania waypointów z gier(punkty na mapie).</p> <p>3.Backend: Rozmowa z mobilką i fortem, co zmienić w metodach api lub co dodać</p> <p>4.Haszowanie hasła z backendu czy mobilce. Ustalenie?</p>	<p>1.Przekazanie mapy na gry</p> <p>2.Haszowanie hasła z backendu czy mobilce?</p> <p>3.Aplikacja polskojęzyczna.</p>	<p>1.Funkcjonalny kreator możliwe za tydzień. Tworzenie/usuwanie scenariusza z poziomu kreatora.</p> <p>2.W pełni działająca lokalizacja. Zbliżanie mapy do najbliższego punktu.</p>	Takie jak w tematach otwartych

Kiedy	Czas trwania	Miejsce	Uczestnicy							Główne tematy Przebieg spotkania	Ustalenia	Tematy otwarte	Praca domowa
			Agniesz	Franek	Kacper	Paweł	Kamil	Cezary	Igor				
17.03.2025	1 h 20:00	Discord	1	1	0	1	1	1	1	<p>1.Front: Przejście na one-page jeśli chodzi o stronę początkową(przed logowaniem). Wcześniej strona aplikacji miały podstrony. Ujednolicenie stylistykę projektu. Prezentacja storny/kreator gier, pokazanie jak wygląda tworzenie gier z nodów(drzewko). Pełni funkcjonalne robienie drzew wyborów i stepów.</p> <p>2.Mobile: Zmiana wyglądu aplikacji (głównie strony głównej). Wyłapywanie błędów i poprawianie błędów. Komunikacja z backendem co trzeba poprawić. Dalsze prace nad mapą.</p> <p>3.Backend: Zrobiony CORS dla frontendu. Wykonanie issu z githuba. Głównie poprawianie metod api by dobrze wyświetlały i działały logicznie.</p> <p>4.Omówienie małych zmian w stronie projektowej (Zespołowej).</p>	<p>1.Backend: Naprawianie błędów i komunikacja z frontem i mobile.</p> <p>2.Front: Stylizacja i design strony. Komunikacja z bazą danych. Dodanie mapki która wybiera punkty do kroków</p> <p>3.Mobile: Rozwiązywanie błędów z backendem. Dalsza praca nad mapą w aplikacji.</p>	1.Podłączenie zawartości nodów w kreatorze do bazy danych.	
24.03.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	<p>1. Backend: Dodanie obsługi zdjęć dla scenariuszy, użytkowników i stepów. Dodanie roli dla użytkowników. Dodanie jednego użytkownika który ma admina. Admin może robić posta/puta/delete dla scenariuszy/choicy/stepy innych użytkowników. Naprawianie małych błędów. Lekka zmiany w bazie danych. Aktualizacja dokumentacji API w Postman.</p> <p>2.Frontend: Skończony one-page. Prezentacja strony. Zakładki: "Główna", "O nas", "Możliwości", "Kontakt", "Kreator", "Zaloguj". Implementacja mapy do kreatora. Naprawa i komunikacja z backendem.</p> <p>3.Mobile: Naprawa połączeń z bazą. Dodanie obsługiwanie zdjęć. Zastanowienie się nad implementacją strzałki która pokazuje kierunek w którym ma się poruszać użytkownik (kiedy nie widać punktu na mapie).</p>	<p>1.Zdjęcia które są na stronie są z legalnego źródła (nie używać obrazów AI).</p> <p>2.Przygotowana logika pod multiplayer na froncie.</p> <p>3.Testowanie aplikacji mobilnej przez większa liczbę osób, by znaleźć na pewno wszystkie błędy.</p>	1.Aktualizacja frontendu pod nowe metody Api.	<p>1.Mobile: Połączenie mapy do aplikacji oraz dodanie strzałki.</p> <p>2.Backend: Jeżeli nie będzie dużo poprawek, to będziemy zabierać się pod multiplayer.</p> <p>3.Frontend: Stylizacja kreatora. Połączenie się z nowym Api.</p>
31.04.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	<p>1.Backend: Przegadany jak ma wyglądać Multiplayer. Zmiany w bazie danych. Walidacja w bazie danych. Pomoc i zmiarki Api dla frontendu.</p> <p>2.Frontend: Jak wygląda Kreator. Działający front w 100% procentach jeśli chodzi o funkcjonalność. Zostaje wizualna kwestia. Zrobienie responsywne strony. Trzeba zmergować z kreatorem. Zostaje stylizacja kreatora.</p> <p>3.Mobile: Próba zrobienia strzałek na mapie do kolejnego punktu na mapie. Dodanie brakujących funkcjonalności. Gdy zbliżamy się do lokalizacji wyskakuje okno dialogowe. Wyświetlanie zdjęć w krokach. Panel użytkownika (zdjęcia i Bio)</p> <p>4. Czym jest multilogowanie i jak ma działać(brak wymogu dla ułatwienia).</p> <p>5.Jak ma wyglądać prezentacja naszej aplikacji. Czy można robić filmiki(jak długie itp?).</p>	1.Narysowanie wstępnego loga aplikacji(Paweł).	1.Wystawienie aplikacji webowej by każdy z członków miał dostęp.	<p>1.Mobile: Połączenie socketowe do implementacje multi.</p> <p>2.Backend: Implementacja multi.</p> <p>3.Frontend: Edycja użytkownika. Zmiana maila itp. Stylizacja Kreatora.</p> <p>4.Szukanie błędów.</p>
07.04.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	<p>1.Przebieg aplikacji i testowanie. Testowanie Scenariusza "Przygoda wydziałowa".</p> <p>2.Backend: Dokumentacja do bazy danych. Zrobienie HTTP request do multi. Robienie websocketów do multi. Testowanie websocketów.</p> <p>3.Frontend: Zmergowana strona. Przestylizowana strona główna, pasek organizacyjny.</p> <p>4.Mobile: Rozpoczęcie pracy w multi. Jak w aplikacji wygląda multiplayer. Konsultacja z backendem jak ma wyglądać multiplayer. Dodanie własnej ikony do aplikacji.</p>		<p>1.Zrozumienie i naprawienie paru błędów na mobile.</p> <p>2.Podział pracy nad multiplayerem(na fronten i mobile)</p>	<p>1.Mobile: Trzeba dodać metody do multiplayer które są utworzone. ROBIĆ MULTI.</p> <p>2.Backend: Zabawa websocketami. Konsultacja z mobile jak ma wyglądać multi. ROBIĆ MULTI.</p> <p>3.Frontend: Dociągnąć stylizacje bo się rozjeżdża. Potem znowu zmigrować.</p>
14.04.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	0	1	1	1	1	<p>1.Backend: Tworzenie lobby do bazy danych. Zabawa websocketami. Walidacja JWT dla websocketów. Dodanie logiki pod multiplayer. Choicy do wytyczania trasy dla każdego gracza. Przydział id playera w lobby.</p> <p>2.Frontend: Stylizacja główna. Zmiana paska nawigacji. Pokazanie jak wygląda kreator z linka. Wystylizowany kreator.</p> <p>3.Mobile: Udało się zrobić lobby w aplikacji. Podłączeniu do api (bazy danych) tego lobby.</p>	1.Potwierdzenie wyglądu kreatora.	<p>1.Wizualne zmiany przycisków w kreatorze.</p> <p>2.Ustalenie terminu spotkania na żywo</p>	<p>1.Mobile: Naprawa błędów. Komunikacja z Bazą. Ciąg dalszy multiplayer.</p> <p>2.Backend: Ciąg dalszy multiplayer.</p> <p>3.Frontend: Dodanie funkcjonalności by rozegrać grę multiplayer. Zabawa websocketami.Ciąg dalszy multiplayer.</p>

Kiedy	Czas trwania	Miejsce	Uczestnicy							Główne tematy Przebieg spotkania	Ustalania	Tematy otwarte	Praca domowa
			Agnieszka	Franek	Kacper	Paweł	Kamil	Cezary	Igor				
28.04.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	1.Backend: Aktualizacja metod do choices by wyświetlać i modyfikować "id_players". Test gry multiplayer, wyświetlają się tylko choicy do których ma dostęp dany player. Nadawanie id_player gdy wchodzi do lobby. Działający websocket, testy wchodzenia użytkownika do lobby. Naprawa metod Api. Dogadywanie czy będzie to działało na mobile. 2.Frontend: Naprawa błędów w kreatorze. Naprawa błędów i w pełni działająca strona projektu. 3.Mobile: Naprawa błędu dla rozgrywki dla jednego gracza. Poprawa małych błędów (np translacja).		1.Kto zrobi łączoną specyfikację ze wszystkich struktur(backend, web, mobile). 2.Zmiana na stronie. 3.Jeśli nie wyrobimy się z multiplayerem to oddamy singleplayer. 4.Ustalenie kiedy możemy się spotkać się przed testowymi prezentacjami.	1.Mobile: Uruchamianie gry z lobby. 2.Backend: Ostatnie testowanie gry multiplayer i pod kreator multiplayer. 3.Frontend: Responsywność kreatora. By można było na telefonie otworzyć. Tworzenie gry multiplayer.
05.05.2025	0,5h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	1.Backend: Dodanie logiki pod multi do frontendu. Naprawa paru issu z gita. Działanie z mobilka do websocketa by się łączyć przez digitala. 2.Frontend: Dodanie logo do strony. Usuwanie guzika od ustawień. Dodanie strony na gicie. 3.Mobile: Uruchomienie socketa, lekkie błędy. Za niedługo można testować lobby. Tworzenie lobby przez rest api, dołączenie przez socket. Naprawa błędów z poprzedniego tygodnia. Dodanie strzałki do mapy. Specyfikacja do mobilki. Pokazywanie punktów na mapie.	1. Ustalenie 19.05.2025 17:30 pod wydziałem spotkanie na żywo	1.Problemy jakie są strony głównej. By nie była taka sama jak strona grupy projektu. 2.Czy wyrobimy się z multikiem do końca projektu.	1.Mobile: Naprawa paru spraw z łączaniem. Dołączanie i stworzenie lobby. 2.Backend: W pełni działający websocket. W pełni działające api do gry multi. 3.Frontend: Kreator pod multiplayer. Dostosowanie strony naszego projektu pod błędy które znaleźliśmy.
12.05.2025	0,5 h 20:00	Discord	1	1	1	1	1	1	1	1.Backend: Broadcast ustawiony na 5 sekund i zwraca kto jest w nim. Status lobby. Rozwiązany problem z socketami. Logika gry do multi i singla na serwerze. Poprawki zmian dla frontu by kreator dobrze działał dla multi 2.Frontend: Kreator dla multi w pełni działający. Strona do akceptacji jeśli chodzi stylistykę. 3.Mobile: Rozwiązany problem z socketami. Poprawki do storny i widgetów.	1.Zrezygnowanie z czekania na innych graczy w multiplayerze. 2.Dwie próby 27 i 28 maja od 14:00 do 20:00 3.Ostatnie testowanie na spoktaniu na żywo za tydzień	1.Projektowanie komunikacji w socketach. Ostatnie szlify w multi 2.Zaplanować prezentację. Kto co robi, kto prezentuje.	1.Mobile: Koniec z mobilną 2.Backend: Koniec z mobilną 3.Frontend: Kreator bardziej przejrzysty. Koniec ze stroną projektu
19.05.2025	1.5 h 17:30	Na Wydziale	1	1	1	1	1	1	1	1. Test aplikacji multiplayer 2. Ustalenie jak ma wyglądać nasza prezentacja. 3. Jak mogą wyglądać pytania podczas prezentacji. 4. Omówienie ubioru podczas prezentacji. 5. Omówienie jak wyglądało spotkanie przewodniczących grup.	1.Wspólny dresscode:czarna koszula i pomarańczowa mucha. 2.Plan na prezentację: -film(1 minuta), -Czym jest gra paragrafowe(może książka jak się znajdzie) (4 minut), -Prezentacja aplikacji, multi dwa telefony, pokazuje apke na siedząco(7 minut) -Prezentacja storny i kreatora (2 minut), -Użycie technologii (2 minut), -Przedstawienie zespołu (2 minut), -Pytania(5 minut)	1.czy udostępniamy apk? 2. Zmiana komunikacji websocketa z http na https.	1. Zrobienie i wydrukowanie ulotek (Agnieszka, Kamil) 2. Ogarnięcie pomarańczowych muszek do koszul (Agnieszka) 3. Dokończenie ostatnich szlifów do gry multiplayer.
26.05.2025		Na Wydziale	1	1	1	1	1	1	1	Próba prezentacji i omówienia skryptu	skrypt prezentacji	brak	poprawki do skryptu